MÓDULO FASTPLAY

Harry Potter RPG

Compatível com

Índice

"Juro solenemente não fazer nada de bom..."

Olá!

Se você baixou esse **Módulo Fastplay**, é porque conhece a série Harry Potter e decidiu viver aventuras no mundo mágico de J.K. Rowling. Ou então, seus jogadores estavam de saco cheio de jogar *Pokémon* e queriam experimentar alguma coisa nova (ou nem tanto assim). Não importa. O que interessa é: com tantas adaptações de Harry Potter para trocentos sistemas (inclusive o próprio 3D&T), porque você baixou logo essa? Eu acho que os motivos são os mesmos que eu tive para escrevê-la, os quais cito alguns abaixo:

- Não achei nenhuma adaptação em PDF ou formato de impressão;
- Não encontrei nenhuma com as regras atualizadas para a versão Alpha do jogo, a mais recente;
- A maior parte das outras adaptações tinha regras para coisas que você nunca usava, ou regras esdrúxulas e sem sentido (uma magia para ACENDER a varinha e outra diferente para APAGÁ-LA? Que coisa idiota!).

...entre outros.

Mas o maior e mais importante motivo que tive para escrevê-la foi o seguinte: Sou MUITO fã de Harry Potter; Acho a série fantástica, e com a publicação do último livro (em 2007) e o lançamento dos dois filmes finais (em breve), ficará uma brecha no coração dos fãs (que muitos já preencheram com *Crepúsculo* e seus vampiros brilhantes, mas aí é outra história...), então procurei um meio de não deixar a saga morrer. Um jeito dos personagens que amamos e ficaram para trás possam viver novas aventuras. Ou mesmo conhecer um pouco mais desse universo incrível, expandindo-o e achando um espaço para nossos próprios personagens...

Expandir o universo...

Viver novas aventuras...

Tudo a ver com RPG, não?

Então, aqui está! Esse é uma singela amostra do que estou aprontando no meu computador, um pequeno manual básico que é capaz de levar os personagens através das primeiras aventuras em Hogwarts (ou fora dela). Todo o necessário para criar personagens iniciantes e começar seu aprendizado no mundo mágico criado pela mente de uma velha professora aposentada...

Essa é uma versão BETA das regras da minha adaptação. Eu as escrevi para testar com meus próprios jogadores, e se você baixou, jogou e achou alguma coisa fora de lugar ou desequilibrada, mande um e-mail para rodrigo8023@yahoo.com.br. Longe de querer ser o dono da verdade, minha intenção é coletar opiniões e dicas de fãs e RPGistas como eu. Ah, e se quiser mandar relatos de suas sessões de jogo, ou quiser tirar uma dúvida, fique à vontade. Críticas serão aceitas também, mas as não-construtivas, eu deixarei do lado de fora da minha sanidade, OK?

Aproveitem!

Rodrigo "Big" Campos

Fortaleza, 07 de Junho de 2010

"Malfeito, feito!"

Construindo Bruxos

“Como é que vocês vão aprender?”

Hermione Granger, *A Pedra Filosofal*

Para criar seus personagens em Harry Potter RPG, você vai precisar de algumas coisas imprescindíveis, como:

• Uma cópia do ***Manual 3D&T Alpha***;

• Uma ficha de personagem, que você pode encontrar no final desse suplemento;

• Caneta, ou lápis e borracha;

• Um ou mais dados de 6 lados.

• Esse módulo.

Essas regras foram elaboradas para criar personagens iniciantes, alunos de 11 anos recém chegados à Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Tais personagens são construídos com 5 pontos (Novatos, de acordo com a regra do Manual). A maioria das regras é idêntica às descritas no livro básico; Caso haja alguma regra diferente, ela estará listada aqui.

A primeira diferença está nos atributos. Como Harry Potter é um universo “normal”, sem muitas coisas mirabolantes como **Força** capaz de deter um caminhão ou **Resistência** suficiente para aguentar uma bomba atômica, os limites descritos no Manual (na pág. 24) não se aplicam. Assuma, por exemplo, que uma criança tem **Força** 0 ou 1, e que 5 é aquele brutamontes enorme de 17 anos que malhava todo dia depois das aulas...

A **Armadura** também é um caso à parte. Como pesadas couraças metálicas não fazem parte do uniforme de Hogwarts, assuma que qualquer personagem com pontos em **Armadura** tem uma pele rígida, uma capacidade de evitar dano, ou apenas seja um tremendo de um teimoso.

Os outros atributos seguem mais ou menos essa lógica, com exceção do **Poder de Fogo**. Aqui, ele significa a capacidade mágica do Bruxo, e a quantidade de pontos de magia (PM’s) que ele é capaz de gastar por rodada. Quanto mais PdF um personagem tem, mais forte são as magias dele, seja porque elas causam mais dano ou porque ele pode gastar mais PM’s por turno para ampliá-las. Tenha isso em mente ao construir (e consequentemente) evoluir seu personagem.

Vantagens e Desvantagens estão liberadas a critério do mestre, como sempre. O jogo é seu, mas tenha bom senso ao permitir coisas que possam ficar deslocadas no universo de Harry Potter. Com um pouco de boa vontade e criatividade, quaisquer vantagens podem ser convertidas para esse universo. Por exemplo, um aluno que tenha um Aliado Construto pode transformá-lo numa das armaduras encantadas que adornam o castelo. Que tal?

Logo abaixo, estão listadas algumas vantagens e desvantagens exclusivas para Harry Potter.

Vantagens

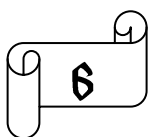
Bruxo (2 pontos)

Você é dotado da rara capacidade de controlar e fazer uso de poder mágico através da prática e estudo. Algumas pessoas manifestam esse poder ainda na infância, na forma de “magia espontânea”, e qualquer um que tenha essa capacidade é considerado “Bruxo”, apesar de que somente quando o individuo adquire uma varinha e estudo, é que ele se torna capaz de realizar as “bruxarias”, propriamente ditas.

Essa vantagem nova engloba uma vantagem e uma desvantagem do ***Manual 3D&T Alpha***, sendo elas: *Arcano* e *Fetiche*, com algumas modificações:

• Qualquer personagem pode aprender e fazer uso de magias consideradas “Negras”, mas a sua utilização causa uma péssima impressão perante a sociedade, o governo, a direção da escola, e pode até mesmo custar uma punição mais severa do que apenas uma exclusão social. Tenha cuidado!

• O personagem não pode realizar magias presentes no *Manual,* a menos que o mestre diga o contrário.

• Magias não podem ser lançadas sem o uso de uma varinha, e ao contrário do que diz a desvantagem no manual, ela não pode ser improvisada. Se o personagem fizer uso de uma varinha que não lhe pertence, o custo de PM’s é dobrado e quaisquer vantagens ou desvantagens relativas a varinhas (Como *Varinha Potente* ou *Varinha Indomada*) não se aplicam. O personagem continua derrubando a varinha ao sofrer dano e falhar num teste de Habilidade, conforme o *Manual.*

Varinha Potente (1 ponto)

Sua varinha é fruto de uma combinação rara – e poderosa! Do mesmo modo que Harry Potter (com sua varinha de azevinho e pena de fênix), você foi abençoado com uma varinha mais possante, que o ajuda na hora de realizar suas magias. Escolha um dos poderes abaixo:

• *Aguçada:* Ao rolar sua Força de Ataque, role o dado novamente se tirar 1;

• *Rápida:* Ao realizar Ataques Múltiplos, subtraia apenas -1 de cada ataque naquele turno, ao invés de -2;

• *Inexorável:* A vítima de uma magia que permita um teste de Resistência sofre uma penalidade de -1;

• *Inesgotável:* O custo em PM's para lançar ou manter uma magia é reduzido em 1. Magias com custo 1 não são afetadas;

• *Estável:* Caso o bruxo tenha a varinha derrubada, jogue novamente e use o segundo resultado.

• *Atroz:* Causa acerto crítico com 5 ou 6.

• *Penetrante:* Role mais um dado se obtiver um 6 na jogada de Força de Ataque.

Essa vantagem depende da conexão entre a varinha certa e o usuário certo; caso a varinha seja tomada da forma errada ou emprestada, ela será apenas uma varinha comum (e consumirá o dobro dos PM's, como dito na vantagem *Bruxo*).

Membro de Casa (1 ponto)

Você pode ter quaisquer vantagens do ***Manual 3D&T Alpha***, mas para ser um verdadeiro aluno de Hogwarts, que compartilha com outros as qualidades que distinguem as casas, você precisa de uma vantagem específica.

Essa vantagem tem quatro formas: *Grifinória, Sonserina, Corvinal e Lufa-Lufa*, todas com o mesmo valor. Cada uma é composta de um *código,* duas *qualidades* e uma *falha*. Se você faz parte de uma casa, mas não tem a vantagem correspondente, você é tratado de forma um pouco menos amistosa (por exemplo, Pedro Pettigrew não seguia o código da Grifinória; logo, tinha poucos amigos e apenas as pessoas mais cordatas confiavam nele. Vejam só o que ele aprontou...).

É obvio que os personagens não são obrigados a serem todos iguais. Qualquer personagem pode comprar

qualquer qualidade de outra casa por 1 ponto, sem se submeter à falha daquela casa – Hermione Granger, por exemplo, demonstrava ter muitas qualidades da Corvinal. Atente apenas para o fato de que os personagens que não agirem de acordo com seus próprios códigos podem sofrer penalidades, de acordo com o mestre (inclusive em pontos de experiência). Cuidado!

Membro da Grifinória

Código: Ser leal aos seus amigos, mostrar coragem e não aceitar injustiças.

Cabeça-dura: Uma vez por dia, o personagem pode repetir um teste ou um ataque, e escolher o melhor resultado.

Teimosia: Recebe +1PV por ponto de Resistência

Impetuosidade: O personagem deve ser bem-sucedido num teste de Resistência para não atender um pedido de ajuda ou realizar uma ação "em nome da justiça", não importando os riscos. Se for impedido de alguma maneira de realizar a ação, o personagem sofre -1 em todos seus testes e atributos até conseguir "partir para a ação" ou até que o fato não necessite mais de sua intervenção.

Membro da Sonserina

Código: Fazer sempre do jeito mais fácil, não se envolver pessoalmente e sempre procurar poder pessoal.

Pensar antes de agir: Se passar um turno inteiro examinando uma situação (como um combate ou enigma), o personagem recebe +1 em todos os testes de perícia ou todos os ataques até o final do encontro.

Aproveitar: O personagem recebe +1 em todos os ataques contra alvos surpresos, e +2 (ao invés do +1 normal) quando faz um ataque concentrado.

Traiçoeiro: Funciona como a desvantagem Má Fama.

Membro da Corvinal

Código: Procurar saber mais do que todos, nunca ser pego desprevenido e prezar pela ordem e método.

Mente Rápida: Recebe +2 em testes para aprender novas magias. Seu PdF é considerado um ponto acima do normal para calcular quantos pontos de magia você pode gastar por rodada.

Cara enfiada nos Livros: Pode jogar o dado duas vezes e escolher o melhor resultado nos testes de *avaliação.* Começa com uma magia extra.

CDF: Recebe -1 PV por cada ponto de Resistência

Membro da Lufa-Lufa

Código: Praticar o respeito, trabalhar pela coletividade e não levar tudo tão a sério.

Dedicação: Reduz a dificuldade de um teste em um passo (de Difícil para Médio, ou de Médio para Fácil). Uma tarefa Fácil torna-se Automática com esse poder.

Inofensivo: Concede *Aparência Inofensiva*, e divide a Habilidade ou Armadura do alvo por 2 no ataque extra (arredondado para cima).

Sem Brilho: Uma vez por dia, o mestre pode ignorar o resultado de um sucesso decisivo do personagem, transformando-o em um sucesso comum, ou transformar um sucesso num fracasso (exceto num teste onde o personagem tenha utilizado uma de suas qualidades).

Desvantagens

Varinha Indomada (-1 ponto)

Ao contrário dos portadores de Varinhas Potentes, seu personagem teve a pouca sorte de ser escolhido por uma varinha particularmente ruim. Ela não funciona direito com você, seja porque você a tomou de outro bruxo, seja porque você a herdou de seu pai (como Neville Longbottom), ou porque você bateu com um Ford Anglia num Salgueiro Lutador e a quebrou na queda. De qualquer modo, ela vai te atrapalhar quando você estiver nas piores situações.

Dependendo do motivo, essa desvantagem não pode ser recomprada, sempre a critério do mestre; se ele achar que Neville NUNCA vai se harmonizar com uma varinha, que assim seja. Escolha uma das maldições a seguir:

- *Voraz:* O custo em PM's de qualquer magia é dobrado.
- *Instável:* Jogue novamente caso você tenha a varinha derrubada e o dado indicar que ela não caiu.
- *Frágil:* Ignore sua Habilidade ou Poder de Fogo (o mestre decide) caso alguma rolagem do dado na Força de Ataque caia no 1.
- *Inconstante:* Uma vez por combate, a varinha atinge outro alvo escolhido aleatoriamente. (pode ser inclusive VOCÊ MESMO!).
- *Lenta:* Você sempre age por último em combate.

Vale ressaltar que qualquer varinha usada por um Bruxo que não é seu verdadeiro dono, ignora qualquer poder de *Varinha Potente* e torna-se uma *Varinha Indomada Voraz* (ou seja, consome o dobro de PM's).

Estudando em Hogwarts

"Ele está inscrito desde que nasceu. Vai frequentar a melhor escolha de bruxos e bruxedos do mundo!"

Rúbeo Hagrid, *a pedra filosofal*

Alguns passos da criação do personagem podem ser feitos antes dele chegar à escola; outros, depois. Se o mestre achar mais divertido, ele pode fazer um pequeno teste do "chapéu seletor", incluso no final desse módulo, para determinar a que casa pertence cada personagem. Note que isso pode ser um problema na hora de elaborar aventuras para personagens de quatro casas diferentes; veja o *Apêndice 1: Aventuras*, mais adiante.

Depois de ter definido seu personagem, é hora de determinar as magias que ele já sabe fazer (ou as primeiras que ele vai aprender na escola). Para cada ponto de **Poder de Fogo** que seu personagem tenha, escolha uma magia da lista abaixo. Se ele tiver a vantagem *Cara enfiada nos livros*, da Corvinal, escolha outra. As magias estão detalhadas mais à frente, em seu respectivo capítulo:

- *Alohomorra*
- *Diffindo*
- *Expelliarmus*
- *Finite Encantatem*
- *Locomotor*
- *Locomotor Mortis*
- *Lumus/Nox*
- *Mobilicorpus*
- *Petrificus Totallus*
- *Reparo*
- *Revelio*
- *Rictusempra*
- *Silencio*
- *Oppugno*
- *Tergeo*
- *Wingardium Leviosa*
- *Vera Verto*

Aulas

Uma parte muito importante da série Harry Potter é o tempo em que os personagens passam em sala de aula, aprendendo. Claro, se você está jogando RPG, não vai querer ficar 50 minutos ouvindo uma aula de Poções que não vai acrescentar em nada na história. Então aconselhamos ao mestre a tratar as aulas do mesmo modo que nos livros de HP, como "pontos de recompensa" – nela, ou você aprende uma magia nova, ou descobre alguma coisa interessante para a trama, ou evolui os personagens de alguma forma. Mais do que isso fica chato.

Para isso, foi criado o mecanismo de *Avaliação:*

Notas

	O (6)	E (5)	A (4)	P (3)	D (2)	T (1)
DCAT		●				
Feitiços	●					
Transfiguração						●
Poções				●		
Herbologia				●		
História da Magia			●			
Astronomia					●	

Logo ao chegar à escola, todos os personagens jogam um dado para cada disciplina. Essa é a nota inicial do aluno nas matérias, e é usada para ganhar pontos para sua casa, para aprender novas magias ou para passar de ano! Note que um personagem da Corvinal (ou com a vantagem *Cara enfiada nos livros*) joga duas vezes e fica com o melhor resultado *para cada matéria*!

A legenda da tabela significa: O = ótimo, E = excede expectativas, A = aceitável, P = passável, D = deplorável, e T = trasgo. A cada nova aula, o personagem deve rolar um dado; Se o resultado for maior do que a nota atual, ela é melhorada um nível. Caso seja menor, ela diminui um nível. Se obtiver um valor igual à sua nota, ela permanece inalterada.

Exemplo: Ralf tem nível Passável (3) em Herbologia. Na próxima aula dessa matéria, o mestre pede que ele role um dado. Se ele obtiver 4, 5 ou 6, sua Avaliação nessa disciplina passa a ser Aceitável (4). Se ele tirar 1 ou 2, seu desempenho se torna Deplorável (2). Se obtiver um 3, nada muda.

O mestre é encorajado a criar bônus e penalidades que dependam do desempenho do aluno nas aulas – por exemplo, um aluno que melhora sua avaliação, recebe 10 pontos para sua casa, ou aprende uma nova magia (se for aplicável). Do mesmo modo, um aluno que piore seu desempenho pode sofrer punições – como perder pontos

para sua casa, ou se for da Grifinória e estiver numa aula do Snape, receber uma detenção...

A nota mínima para aprovação nos quatro primeiros anos é *Passável (3)*.

Magias

A parte mais esperada por cada bruxo e bruxa que chega à Hogwarts!

Como já dissemos anteriormente, o universo de Harry Potter tem parâmetros mais ou menos normais – E qualquer bruxo que dispare fagulhas vermelhas através da varinha, está lançando *magia*. Causar dano em outros com seu **Poder de Fogo** é simples – não consome nem PM's. Fazer coisas incríveis acontecer, aí é outra história...

Se você desejar uma magia de dano simples, direta e efetiva, você pode comprar um *Ataque Especial* – aproveite e invente um nome bem bacana pra ele. Ou então, escolher um poder para a sua varinha com a vantagem *Varinha Potente*.

As regras de magia são quase todas idênticas às descritas no ***Manual 3D&T Alpha***. As exceções são as seguintes:

- **Magias Iniciais:** Escolhidas da lista acima, no tópico *Estudando em Hogwarts.*
- **Aprendendo Novas Magias:** Todas as magias estão relacionadas a uma dessas três disciplinas: *Defesa Contra Artes das Trevas* (DCAT), *Feitiços* e *Transfiguração*. Para aprender uma magia que esteja sendo ensinada em sala de aula, basta o jogador melhorar seus níveis de avaliação (veja acima). Se desejar aprender uma magia por conta própria, a coisa complica: Você vai ter que procurar a fórmula num livro (ou ver alguém usando a forma verbal da mesma), praticar por algum tempo e fazer um teste de Habilidade -3 (ou Habilidade -1, se tiver *Cara enfiada nos livros,* da Corvinal).

Aprender uma magia ensinada por um professor custa 1 ponto de experiência. Aprendê-la de um livro ou de outro aluno custa o dobro.

Lista de Magias

"A lua Europa é coberta de gelo, não de grelos..."

Hermione Granger, *A Ordem da Fênix*

Alohomorra

Disciplina: Feitiços

Escola: Todas

Custo: 1PM

Alcance: Curto

Duração: Instantênea

Destranca portas, baús, frascos e outros objetos que sejam trancados sem o uso de magia.

Diffindo

Disciplina: Transfiguração

Escola: Todas

Custo: 1 PM a cada 50 Kgs; veja abaixo

Alcance: curto

Duração: Instantânea

Essa é a primeira magia de alteração de matéria que os bruxos aprendem em Hogwarts. Ela consiste em rasgar, cortar, partir ou dilacerar pequenos objetos. Se for usada em matéria orgânica, é um ataque de FA = por cada PM gasto.

Expelliarmus

Disciplina: Feitiços, DCAT

Escola: Todas

Custo: 1 a 5 PM's

Alcance: Longo

Duração: Instantânea

A magia predileta de Harry Potter é a escolha daqueles que desejam desarmar o inimigo ao invés de enfrentá-lo. Faça um ataque com FA=H+1d por PM gasto. O oponente se defende com FD= H+1d. Se sua FA superar a FD do alvo, a varinha dele cai no chão. Se superar por mais de cinco pontos, ele próprio é derrubado também. Em ambos os casos, não causa dano.

Finite Encantatem

Disciplina: Feitiços, Transfiguração

Escola: Todas

Custo: O dobro dos PM's gastos

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Magia básica de cancelamento, ela termina qualquer efeito com duração "até ser cancelada". Para isso, o bruxo deve gastar um número de PM's igual ou superior aos utilizados para realizar a magia. Caso a quantidade gasta seja inferior, os PM's são consumidos mas a magia não é cancelada.

Locomotor

Disciplina: Feitiços

Escola: Todas

Custo: 2 PM

Alcance: Curto

Duração: Sustentável

Movimenta itens inorgânicos com precisão. Pode ser usada para colocar uma chave na fechadura, ou para mudar móveis de lugar. Geralmente usado juntamente com o nome do objeto a ser movido ("Locomotor Malão!").

Locomotor Mortis

Disciplina: Feitiços, DCAT

Escola: Negra

Custo: 2 PM's

Alcance: Curto

Duração: Até ser cancelada

Prende as pernas do alvo uma na outra. O alvo pode evitar o efeito com um teste de Resistência -2. Um alvo com as pernas presas não pode se esquivar e seu movimento fica restrito.

Lumus/Nox

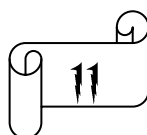
Disciplina: Feitiços

Escola: Todas

Custo: 1 PM

Alcance: Pessoal

Duração: Até ser cancelada; veja abaixo

Acende uma luz na ponta da varinha, que brilha como uma vela e ilumina uma pequena área ao redor do bruxo. Ela pode ser cancelada por outros com magias específicas (como "Finite Encantatem"), ou pelo próprio usuário, com o comando "Nox". Cancelar a magia não custa nada.

Mobilicorpus

Disciplina: Feitiços

Escola: Todas

Custo: 1 a 6 PM

Alcance: Curto

Duração: Sustentável

O mesmo que *Locomotor*, mas funciona com pessoas e animais. O custo da magia é igual à Resistência do alvo. Caso o alvo seja direcionado para um local perigoso (como um penhasco ou um poço de lava), ele tem direito a um teste de Resistência para evitar e cancelar o efeito.

Petrificus Totallus

Disciplina: Feitiços

Escola: Negra

Custo: 2 PM's por turno; veja abaixo

Alcance: Curto

Duração: Até ser cancelada

O mago deve especificar no momento do lançamento a duração desejada, e gasta os PM's mesmo se o alvo passar no teste de Resistência. O alvo dessa magia fica completamente paralisado e indefeso, e geralmente cai no chão. Ele pode evitar o efeito se passar num teste de Resistência.

Reparo

Disciplina: Transfiguração

Escola: Branca

Custo: 1 a 5 PM

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Essa magia simples conserta ou repara itens inorgânicos, e seu custo em PM's é aumentado dependendo do tamanho do objeto a ser consertado. Geralmente, sua forma verbal usa o nome do objeto antes do nome da magia (ex. "Oculos Reparo").

Revelio

Disciplina: DCAT

Escola: Branca

Custo: 3 PM

Alcance: Longo

Duração: Instantânea

Mostra coisas ocultas. Pode revelar inscrições numa página, quantas pessoas há numa casa ("Homenum Revelio!") ou quantos feijõezinhos de todos os sabores há numa caixa.

Rictusempra

Disciplina: Feitiços, DCAT

Escola: Negra

Custo: 1 PM

Alcance: Curto

Duração: 3 rodadas, ou até ser cancelada

Essa magia simples é apenas um incômodo temporário. Ela causa risos incontroláveis no alvo, que resulta numa penalidade de -3 nas iniciativas durante três rodadas. Essa magia não pode ser usada mais do que uma vez na mesma pessoa por combate

Silencio

Disciplina: Feitiços

Escola: Negra

Custo: 2 PM's

Alcance: Curto

Duração: Até ser cancelada; veja abaixo

O alvo fica silencioso, não podendo realizar ruídos e não podendo lançar magias se não possuir a vantagem "Magia Não-Verbal". Depois da primeira rodada em silêncio, o alvo pode fazer um teste de Resistência -2 para cancelar a magia.

Oppugno

Disciplina: Feitiços

Escola: Negra

Custo: 1 PM

Alcance: Curto

Duração: Sustentável

Essa magia comanda pequenos e médios animais – como pássaros, felinos, cães, lobos etc – para atacar os inimigos do bruxo. A não ser que o mestre diga o contrário, as estatísticas dos bichos são: F0, H1, R0 A0, PdF0.

Tergeo

Disciplina: Transfiguração

Escola: Todas

Custo: 1 PM

Alcance: Toque

Duração: Instantânea

Limpa objetos ou pessoas de quaisquer substâncias que estejam impregnando-a. Sua forma verbal também pode ser dita como "Limpar!".

Wingardium Leviosa

Disciplina: Feitiços

Escola: Elemental (ar)

Custo: 1 a 5 PM

Alcance: Curto

Duração: Sustentável

Usada apenas em objetos inanimados, ela faz o alvo do feitiço flutuar lentamente até 10m de altura. Dependendo do tamanho do alvo, o custo em pontos de magia aumenta até um máximo de 5 PM's. A magia dura apenas um turno, mas pode ser mantida mediante um novo gasto de PM's. Caso o objeto-alvo esteja em poder de outra criatura, ela tem direito a um teste de Habilidade -1 para manter o objeto em suas mãos.

Vera Verto

Disciplina: Transfiguração

Escola: Elemental

Custo: 2 PM ou mais

Alcance: Toque

Duração: Até ser cancelada; veja abaixo

A mais básica magia de Transfiguração. Transforma objetos em outros objetos, em pequenos animais ou vice-versa. O custo em PM's depende da complexibilidade do objeto ou animal a ser transfigurado:

•*2 PM's:* Objetos pequenos como taças, e animais simples invertebrados.

•*4 PM's*: Objetos médios como malas e quadros, animais complexos quanto pequenos mamíferos e aves.

•*6 PM's*: Objetos grandes quanto móveis ou veículos, e vertebrados maiores como ursos e lobos.

•*8 PM's*: Objetos e animais complexos, como computadores e seres humanos.

O alvo tem direito a um teste de Resistência -1 para evitar o efeito. Seres humanos alvos dessa magia podem testar toda a rodada para cancelar o efeito.

Apêndice 1: Aventuras

"Eu sou o Eleito..."

Harry Potter, *O Enigma do Principe*

Geralmente, criar aventuras para Harry Potter RPG não é fácil – depois de Você-sabe-quem foi derrotado, não restaram muitos perigos no mundo, e Hogwarts deixou de ser o local inseguro que era antigamente.

Mas no SEU mundo, nem tudo pode ser verdade...

Vai depender muito da época que você vai querer ambientar suas aventuras. Quem sabe o *passado*, com Voldemort recrutando, os Comensais da Morte em plena atividade, e jovens alunos conhecidos como "Marotos" ainda estudando, pregando suas peças enquanto elaboravam certo mapa...

Quem sabe no *presente*, onde Harry, Rony e Hermione percorrem os corredores da escola desvendando os segredos da Pedra Filosofal, ou da Câmara Secreta...

Ou até mesmo no *futuro*, onde os filhos do Trio – Alvo Severo, Rosa Weasley e Tiago Potter – passarão sete anos estudando e encontrarão desafios desconhecidos.

Esse módulo se concentra no futuro, pelo simples motivo que essa história não está escrita. O mestre tem total liberdade para criar seus próprios inimigos e desafios, sem necessitar se apegar à cronologia dos sete livros da série.

Listo aqui alguns problemas que precisam ser solucionados para um melhor aproveitamento dessas regras, e evitar que Harry Potter RPG vire apenas um "RPG de estudar":

• A primeira coisa que você precisa resolver é a falta de inimigos. Com a derrota de Você-sabe-quem, e a dissolução dos Comensais da Morte, não restaram muitas opções. O campo mais promissor está nos Comensais que não foram capturados; Extremistas de sangue puro que não tomaram partido na guerra, mas ficaram desapontados com a derrota de Voldemort; Ou até mesmo personagens reconhecidamente bondosos, que por alguma razão (plausível, pelamordedeus!) se voltam para o mal.

Quem sabe os Gigantes resolvam tentar uma investida ao mundo trouxa; Ou outras criaturas míticas – como medusas – ameaçam a escola de alguma forma.

• Da escolha do inimigo, surgem naturalmente os desafios. Os Gigantes que citamos antes podem exigir combates, e a medusa pode colocar os personagens numa sequencia de charadas e outros desafios intelectuais, bem ao estilo do livro *Pedra Filosofal.*

• O RPG é um jogo de cooperação, e quando todos os personagens pertencem à mesma casa, isso não é problema. O problema começa quando há duas ou mais casas envolvidas no processo...

Primeiro, dê um jeito de colocar todos juntos – aulas duplas ou triplas (ou quádruplas, mas essa é forçada DEMAIS!) pode ser uma boa maneira dos personagens interagirem entre si. Apenas tenha em mente que se eles são de casas diferentes, não se veem muitas vezes, e isso pode causar dificuldades. Evite passar muitos períodos apenas narrando acontecimentos para uma das casas, tente manter todos ocupados.

• *Quadribol* é uma boa maneira de manter todos no mesmo foco – apesar de calouros geralmente não entrarem nos times das casas, você pode bolar um tipo de "campeonato júnior", onde os alunos de várias casas montam times mistos com a intenção de mostrar seus talentos para os capitães das equipes seniores.

Infelizmente, as regras para quadribol são um pouco extensas e não estão inclusas nesse módulo.

Apêndice 2: A Seleção

"Sonserina, não, Sonserina, não..."

Harry Potter, *A Pedra Filosofal*

Já falamos das desvantagens de deixar a escolha das casas ao acaso. Agora vamos falar das vantagens:

• Isso torna a interpretação mais real ou mais fácil. Quando um jogador pensa na personalidade de seu personagem, é melhor ele estar numa casa que combine com os traços escolhidos, do que tentar adaptar esses traços a uma casa que não tem nada a ver...

• Se o jogador (ou o mestre!) está sem ideias para as atitudes de um personagem, ele pode utilizar dos adjetivos de cada uma das casas para compor uma personalidade. Um aluno não precisa ter TODAS as características da casa em que ele está, apenas a maioria delas. Você pode criar um Lufa-Lufa rancoroso ou um Sonserino engraçado, sem problemas (veja abaixo).

• Evita aquele jogador chato que só sabe jogar de Sonserina.

• Em tempo: para utilizar o chapéu seletor incluso mais à frente, peça para o jogador escolher um adjetivo de cada linha para seu personagem, de 1 a 10. Para confundi-los ainda mais, misture a ordem das características e nunca diga de qual casa é uma característica em particular Apenas anote tudo e quando chegar ao fim, descubra qual casa te mais adjetivos na ficha. Se der empate, deixe que o jogador decida. E anuncie à que casa ele pertence (em voz alta, pra dar um clima!).

Considerações Finais

"Sonserina, não, Sonserina, não..."

Harry Potter, *A Pedra Filosofal*

Deu muito trabalho escrever tudo isso. Está dando mais trabalho ainda escrever o **Módulo Completo,** que vem por aí. Mas isso não seria feito sem as seguintes pessoas:

- J.K Rowling, a criadora desse mundo incrível e (curiosamente) tão pouco explorado. Prometo que vou tentar sanar esse aspecto em breve...

- Marcelo Cassaro "Paladino", criador do Defensores de Tóquio, que virou Advanced, depois 3D&T, depois ampliado, revisado, turbinado, e 4D&T (não diacho, não!), e chegou finalmente à essa maravilhosa edição Alpha, simplesmente o melhor sistema genérico para iniciantes em língua portuguesa. E à **Jambô Editora** pela adaptação que saiu na DS #26, e que vim conhecer ontem!

- Neco Barcellos, do Blog do Neco; O pessoal do **Non Plus RPG** e suas matérias sobre Harry Potter; **Fábio Costa**, cuja adaptação para FUDGE rendeu bons frutos para essa; e **Bruno Torido**, pela sua esquemática do Chapéu Seletor (que eu não pedi autorização pra usar, mas acho que ele não vai se importar).

- A maioria das imagens foram capturadas na internet. Não sei de quem são, mas se descobrir, darei os devidos créditos. Afinal, não estou cobrando nada pelo PDF mesmo! As que você reconhecer, provavelmente pertencem à magnífica ilustradora **Mary GrandPre**, (http://marygrandpre.com) que desenhou toda a arte oficial de Harry Potter. As outras são da excelente desenhista **Makani**, (cujo trabalho está disponível em http://acciobrain.ligermagic.com), com os devidos créditos.

- Por último, agradeço a você que baixou, copiou, leu, jogou, testou ou detestou. Se tiver mandado um e-mail elogiando, contando suas aventuras ou apontando falhas, saiba que a gratidão é dobrada. Não fiz isso apenas para mim.

É isso! Bom jogos. E não esqueçam:

Draco Dormiens Nunquam Titillandus

1	Brincalhão	Persuasivo	Persistente	Pacifista
2	Sociável	Decidido	Abnegado	Submisso
3	Otimista	Extrovertido	Metódico	Serviçal
4	Engraçado	Impetuoso	Fiel	Amigável
5	Vivaz	Líder	Leal	Ouvinte
6	Indisciplinado	Insensível	Rancoroso	Passivo
7	Esquecido	Franco	Perfecionista	Temeroso
8	Inconstante	Impaciente	Inseguro	Indeciso
9	Imprevisível	Indelicado	Impopular	Negligente
10	Casual	Teimoso	Exigente	Hesitante

♠ Grifinória

♣ Sonserina

♦ Corvinal

♥ Lufa-Lufa

Nome	Respostas										Casa
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Ora, o último inimigo a ser derrotado é a morte...

Esse Módulo Fastplay vai levar você e seus amigos a se aventurar no mundo fantástico de Harry Potter. Compatível com o Manual 3D&T Alpha, contém:

- **Regras atualizadas para criar seus primeiros personagens em Harry Potter RPG**
- **Magias para Bruxos iniciantes**
- **Maneiras de caracterizar melhor seus personagens e dicas de como criar aventuras inéditas nesse mundo**